 **Министерство культуры Российской Федерации**

Федеральное государственное бюджетное образовательноеучреждениевысшего образования

**«Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А.Герасимова» (ВГИК)**

**ЦЕНТР НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ ТВОРЧЕСКИХ И УПРАВЛЕНЧЕСКИХ КАДРОВ СФЕРЫ ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЫ**

УТВЕРЖДАЮ

Ректор ВГИК

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.С. Малышев

(подпись)

«\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**ПРОГРАММА**

**ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

**«Основы компьютерного монтажа и создания спецэффектов. Методический практикум по применению компьютерных программ Adobe Premiere Pro и Avid Media Composer»**

Москва – 2019

1. **Цель реализации программы**

**Целью** образовательной программы является расширение диапазона практических навыков в области компьютерного монтажа и создания спецэффектов. В процессе обучения слушатели получат возможность освоить на практике технологию работы с изображением и звуком с использованием компьютерных программ Adobe Premiere Pro и Avid Media Composer, позволяющих осуществлять монтаж видео и звуковых файлов, и приобрести навыки созданию спецэффектов, титров, корректировке цвета.

**Задачи** образовательной программы:

* освоение слушателями широкого диапазона возможностей компьютерных монтажных программ, навыков компьютерного монтажа рабочего материала и создания спецэффектов;
* освоение опыта ведущих мастеров в области компьютерного монтажа и создания спецэффектов.

**2. Требования к результатам обучения**

**Планируемые результаты обучения**

В результате освоения образовательной программы слушатель должен:

***знать:***

* способы использования различных приёмов компьютерного монтажа;
* технологию проведения подготовительных работ и методику сбора рабочего материала для компьютерного монтажа;
* технологию и методы компьютерного монтажа и создания специальных эффектов;
* успешные практики использования компьютерного монтажа и создания спецэффектов при создании аудиовизуальных произведений;

***уметь****:*

* создавать стилистически цельную монтажную концепцию аудиовизуального произведения, воплощать идею произведения с помощью современных цифровых инструментов и специальных эффектов;
* использовать разнообразные приемы компьютерного монтажа и специальных эффектов в процессе создания аудиовизуального произведения;

***иметь практический опыт:***

* работы с использованием современных профессиональных монтажных программ;
* создания титров, осуществления цветовой и тональной коррекции изображения, микширования звука и создания аудио и видеоэффектов, замены фона и смоделированных синтетических объектов в монтажную композицию.

**Проектируемые результаты обучения:**

Совершенствование знаний и навыков в рамках следующих профессиональных компетенций:

|  |  |
| --- | --- |
| ПК | Способность создавать стилистически цельную монтажную концепцию аудиовизуального произведения, воплощать идею произведения с помощью современных цифровых инструментов и спецэффектов |
| ПК | Способность самостоятельной работы с современными профессиональными компьютерными монтажными программами |

**3. Содержание программы**:

**Учебный план**

программы повышения квалификации

**«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО МОНТАЖА И СОЗДАНИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ.** Методический практикум по применению компьютерных программ Adobe Premiere Pro и Avid Media Composer»

**Категория слушателей** – специалисты в области аудиовизуального производства, преподаватели профильных образовательных организаций высшего образования, среднего и дополнительного профессионального образования.

**Срок обучения** – 36 часов.

**Форма обучения** – очная, очная с применением дистанционных технологий.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Наименование  разделов | Всего  час. | В том числе | |
| лекции | практические занятия |
| 1. | Монтаж - как выразительное и изобразительное средство киноповествования. Знакомство с основными монтажными теориями и принципами построения аудиовизуального произведения. | **8** | 4 | 4 |
| 2. | Знакомство с компьютерными монтажными программами и тенденциями в программном обеспечении AvidMediaComposer, AdobePremierePro. | **10** |  | 10 |
| 3. | Изучение основных этапов обработки изображения. Взаимосвязь монтажа визуального ряда и цветокоррекции. Специальные визуальные эффекты при построении монтажной композиции.Звуковой дизайн сцены, эпизода, фильма. | **8** |  | 8 |
| 4. | Работа с компьютерными программами монтажа в создании мультимедийных сцен и композиций: полиэкран, хромакей, треккинг, маски, создание монтажных переходов.Обзор эффектов и графических возможностей программы. | **8** |  | 8 |
| 5. | Итоговая аттестация | **2** |  | 2 |
| 6. | Всего | **36** | 4 | 32 |

**Учебно-тематический план**

программы повышения квалификации

**«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО МОНТАЖА И СОЗДАНИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ. Методический практикум по применению компьютерных программ Adobe Premiere Pro и Avid Media Composer»**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Наименование разделов и тем | Всего,  час. | В том числе | |
| лекции | практические занятия |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **1.** | **Монтаж - как выразительное и изобразительное средство киноповествования. Знакомство с основными монтажными теориями и принципами построения аудиовизуального произведения.** | **8** | 4 | 4 |
| 1.1. | Основные этапы развития теории и практики монтажа в экранном повествовании. Формирование аудиовизуального искусства и образного языка современных медиа посредством эволюции монтажных форм.Синтетическая реальность в цифровом искусстве, интерактивность новых медиа. | 8 | 4 | 4 |
| **2.** | **Знакомство с компьютерными монтажными программами и тенденциями в программном обеспечении Adobe Premiere Pro, Avid Media Composer**. | **10** |  | 10 |
| 2.1. | Знакомство и практическое изучение компьютерной монтажной программы и ее программным обеспечением Avid Media Composer. | 4 |  | 4 |
| 2.2. | Знакомство и практическое изучение компьютерной монтажной программы и ее программным обеспечением Adobe Premiere Pro. | 4 |  | 4 |
| 2.3. | Освоение принципов и приемов нелинейного монтажа в техническом и творческом аспекте создания аудиовизуальных произведений. | 2 |  | 2 |
| **3.** | **Изучение основных этапов обработки изображения. Взаимосвязь монтажа визуального ряда и цветокоррекции. Специальные визуальные эффекты.** | **8** |  | 8 |
| 3.1. | Создание титров. Анимация статических изображений. | 4 |  | 4 |
| 3.2. | Встроенные и сторонние специальные эффекты монтажных программ. Работа с основными и дополнительными опциями в составе пакета программ Adobe CC.Звуковой дизайн сцены, эпизода, фильма. | 4 |  | 4 |
| 4. | **Работа с компьютерными программами монтажа в создании мультимедийных сцен и композиций: полиэкран, хромакей, треккинг, маски.** | **8** |  | 8 |
| 4.1. | Работа с хромакеем и виртуальными фонами. Обзор эффектов и графических возможностей программы. | 4 |  | 4 |
| 4.2. | Работа с масками, треккинг, полиэкран. Создание монтажных переходов. | 4 |  | 4 |
|  | Итоговая аттестация | **2** |  | **2** |

**Учебная программа**

повышения квалификации

**«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО МОНТАЖА И СОЗДАНИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ. Методический практикум по применению компьютерных программ Adobe Premiere Pro и Avid Media Composer»**

**Раздел 1. Монтаж - как выразительное и изобразительное средство киноповествования. Знакомство с основными монтажными теориями и принципами построения аудиовизуального произведения. (8 час.)**

**Тема 1.1**.Основные этапы развития теории и практики монтажа в экранном повествовании. Формирование аудиовизуального искусства и образного языка современных медиа посредством эволюции монтажных форм. Синтетическая реальность в цифровом искусстве, интерактивность новых медиа. (8 час.)

**Раздел 2. Знакомство с компьютерными монтажными программами и тенденциями в программном обеспечении Adobe Premiere Pro, Avid Media Composer. (10 час.)**

**Тема 2.1.** Знакомство и практическое изучение компьютерной монтажной программы и с ее программным обеспечением Avid Media Composer. (4 час.)

**Тема 2.2.** Знакомство и практическое изучение компьютерной монтажной программы и с ее программным обеспечением Adobe Premiere Pro.(4 час.)

**Тема 2.3.** Освоение принципов и приемов нелинейного монтажа в техническом и творческом аспекте создания аудиовизуальных произведений. (2 час.)

**Раздел 3. Изучение основных этапов обработки изображения. Взаимосвязь монтажа визуального ряда и цветокоррекции. Специальные визуальные эффекты. (8 час.)**

**Тема 3.1.** Создание титров. Анимация статических изображений. (4 час.)

**Тема 3.2.** Встроенные и сторонние специальные эффекты монтажных программ. Работа с основными и дополнительными опциями в составе пакета программ Adobe CC.Звуковой дизайн сцены, эпизода, фильма. (4 час.)

**Раздел 4. Работа с компьютерными программами монтажа в создании мультимедийных сцен: полиэкран, хромакей, треккинг, маски. (8 час.)**

**Тема 4.1.** Работа с хромакеем и виртуальными фонами. Обзор эффектов и графических возможностей программы. (4 час.)

**Тема 4. 2.** Работа с масками, треккинг, полиэкран. Создание монтажных переходов. (4 час.)

**Практические занятия**

Практические занятия являются основной формой обучения по программе «Основы компьютерного монтажа и создание спецэффектов.Методический практикум по применению компьютерных программ Adobe Premiere Pro и Avid Media Composer». Практические занятия способствуют приобретению навыков работы в современных компьютерных программах.

Методический практикум открывает новые возможности в воплощении авторского решения в экранном повествовании при создании аудиовизуального образа. Обучение осуществляется путем работы слушателей над несколькими последовательными заданиями с постепенным усложнением задач монтажного построения.

**Перечень практических работ**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Наименование практических занятий |
| 1.1. | Основные этапы развития теории и практики монтажа в экранном повествовании. Формирование аудиовизуального искусства и образного языка современных медиа посредством эволюции монтажных форм. Синтетическая реальность в цифровом искусстве, интерактивность новых медиа. (4 часа) |
| 2.1. | Изучение возможностей компьютерной монтажной программы и программного обеспечения Avid Media Composer. Способы организации материала, форматы и кодеки. Работа с файлами, монтаж видео и работа со звуковыми файлами. (4 часа) |
| 2.2. | Изучение возможностей компьютерной монтажной программы и программного обеспечения Adobe Premiere Pro. Способы организации материала, форматы и кодеки. Работа с файлами, монтаж видео и работа со звуковыми файлами. (4 часа) |
| 2.3. | Освоение принципов и приемов нелинейного монтажа в техническом и творческом аспекте создания аудиовизуальных произведений. (2 часа) |
| 3.1. | Создание титров. Наложение титров с использованием альфа-канала. Анимация статических изображений. (4 часа) |
| 3.2. | Встроенные и сторонние специальные эффекты монтажных программ. Работа с основными и дополнительными опциями в составе пакета программ Adobe CC. Звуковой дизайн сцены, эпизода, фильма. (4 часа) |
| 4.1. | Монтаж сцен с хромакеем и виртуальными фонами. Обзор эффектов и графических возможностей программы.(4 часа) |
| 4.2. | Работа с масками в композиции, треккинг, полиэкран. Создание монтажных переходов. (4 часа) |
| **5.** | Итоговая аттестация: создание ролика из предоставленного аудиовизуального материала. (2 часа) |

**4. Материально-технические условия реализации программы**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Наименование**  **специализированных**  **лабораторий** | **Вид**  **занятий** | **Наименование оборудования,**  **программного обеспечения** |
| 1 | 2 | *3* |
| **1014** | **лекция** | ПлазменнаяпанельLGLEDTV 75’ (189 см.)  **- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.**  **Конфигурация системного блока:**  - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz  - оперативная память – 32 Gb  -системный диск – SSD 254Gb  -дата диск – SATA 1Tb  -графическаякартаMSIGeForceGTX1070 (memory 8 GbGDDR5)  -операционная система – Windows 10 64Bit  - МониторLG25UM58-P  - НаушникиSennheiserHD215  **Программное обеспечение аудитории**  **-Adobe CC 2018**(лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров  **-Autodesk 3DSMax, Maya 2018** (лицензия ВГИКА от 2019 года) |
| ***1015*** | **практические**  **занятия** | - Плазменная панель PanasonicTH-65PF30ER  - Системный блок HPZ440 №:  41012400000086  41012400000087  41012400000088  41012400000089  41012400000090  41012400000091  41012400000092  41012400000093  - Монитор BENQBL2420/T  - Клавиатура GeniusKB-220E  - Манипулятор мышь HPOptical  - Наушники SennheiserHD215  - HDMISwitcherVS-161H  **Программное обеспечение аудитории**  **-AdobeCC 2018**(лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров  **-MicrosoftOffice 2016** (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 10 компьютеров  **-KasperskyEndpointSecurity 10** (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 10 компьютеров |
| ***1017*** | **практические работы** | ***Компьютеры, компьютерные программы*** Плазменная панель LGLEDTV 75’ (189 см.)  **- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.**  **Конфигурация системного блока:**  - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz  - оперативная память – 32 Gb  -системный диск – SSD 254Gb  -дата диск – SATA 1Tb  -графическаякартаMSIGeForceGTX1070 (memory 8 GbGDDR5)  -операционная система – Windows 10 64Bit  - МониторLG25UM58-P  - Наушники SennheiserHD215  **Программное обеспечение аудитории**  **-AdobeCC 2018**(лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров  **-Autodesk 3DSMax, Maya 2018**(лицензия ВГИКА от 2019 года)- |
| ***С применением дистанционных образовательных технологий*** | **Лекция, практические занятия** | **Оборудование для дистанционного обучения в специализированных лабораториях, обеспечивающее проведение занятий с включением показа (фрагментов фильмов, мультимедийных материалов), предоставление слушателям методических материалов, включая видеозаписи лекций.**  **Съемка лекционных и практических занятий.** |

**5. Учебно-методическое обеспечение программы**

**5.1. Основная литература:**

Кулешов Л. Уроки кинорежиссуры, М., 1999

Лотман Ю. Семиотика кино и проблемы киноэстетики, СПб., 2000

Розенталь А. Создание кино и видеофильмов как увлекательный бизнес, М., Триумф, 1996

Ромм М. Избранные произв. В 3-х томах, М., Искусство, 1980

Саппак В. Телевидение и мы, М., 1988

Станиславский К. Собрание сочинений в 8-ми томах, М., Искусство, 1954-61

Станиславский К. – Чехов М., М., Артист. Режиссер. Театр, 2003

Тарковский А. Уроки режиссуры, М., 1993

Теплиц Е. Кино и телевидение в США, М., 1996

Феллини Ф. Деталь фильм, М., Искусство, 1984

Чаплин Ч. О себе и своем творчестве в 2-х томах, М., Искусство, 1990

Эйзенштейн С. Избранные произв. В 6-ти томах, М., Искусство, 1964-71

Журнал «625».

**5.2. Дополнительная литература:**

1. Базен А. Что такое кино? Сб. статей, М., 1972
2. Балаш Б. Становление и сущность нового искусства, М., 1968
3. Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. М., 1966
4. Выготский Л. Психология искусства. М., 1968
5. Довженко А. Собрание сочинений в 4-х томах. М., 1964
6. Клер Р. Размышления о кино. М., 1958
7. Кракауэр Э. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М., 1974
8. Кулешов Л. Основы кинорежиссуры. М., 1999
9. Кулешов Л. Уроки кинорежиссуры. Сб., М., 1999
10. Листов В. От архитектуры и кино. Сб., М., 1985
11. Лотман Ю. Структура художественного текста. М., 1960
12. Пелешян А. Дистанционный монтаж. Из творческого опыта. Сб. Вопросы киноискусства. М., 1973
13. Рейсц К. Техника киномонтажа. М., 1965
14. Ромм М. Монтажная структура фильма. М., 1981
15. Ромм М. Вопросы киномонтажа. М., 1969
16. Ромм М. Лекции о кинорежиссуре. М., 1973
17. Журнал «Цифровое видео».

**5.3. Интернет-источники**

http:// [www.625-net.ru](http://www.625-net.ru)

http://www.osp.ru/pcworld/1996/09/138.htm

http://www.digitalvideo.ru/various.htm

http://nle.ixbt.com/

http://videodesign.narod.ru/

http://library.thinkquest.org/C001464/

<http://www.yorku.ca/eye/intro.htm>

**6. Перечень информационных технологий.**

***Электронные библиотеки:***

1. ЭБС «Айбукс» - контракт № 20-10/1-К/22-18-У <https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>

2. ЭБС «Лань»-контракт № 80-17-У от 23.05.2017 <https://e.lanbook.com/>

3. ЭБС «Юрайт»-контракт №68-17-У от 23.05.2017 <https://biblio-online.ru/>

**7. Оценка качества освоения программы**

Оценка качества освоения программы осуществляется в соответствии с Положением об итоговой аттестации по программам дополнительного профессионального образования (утверждено Ученым советом ВГИК от 30.12.2018, протокол № 1, пункты 2.10, 2.11) и проводится в виде зачёта по результатам выполнения практического задания по основным разделам программ: Avid Media Composer, Adobe Premiere Pro.

Оценка осуществляется на основе зачетной системы (зачтено/не зачтено). Слушатель считается аттестованным, если имеет положительную оценку (зачтено) по основным разделам программы, выносимым на зачет.

Перечень практических заданий, выносимых на зачет, приведен в приложении 1.

Итоговая монтажная работа должна продемонстрировать приобретенные навыки создания аудиовизуального построения, изобразительное и звуковое решение, использование анимации и специальных эффектов с помощью компьютерных программ: Avid Media Composer, Adobe Premiere Pro.

**Оценочные средства**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Компетенции** | **Результаты освоения Программы** | **Темы** |
| Способность создавать стилистически цельную монтажную концепцию аудиовизуального произведения, воплощать идею произведения с помощью современных цифровых инструментов и спецэффектов | **Знает:**  - способы использования компьютерных программ и технологий в процессе создания виртуальной реальности;  - процесс компьютерного моделирования виртуального персонажа в виртуальном пространстве и методику сбора и использования изобразительного материала;  - технологические особенности моделирования Viar360;  - основные принципы создания и практического освоения системы Motion Captures | Темы: 1.1.  Темы: 1.2.  Темы: 2.1.  Темы: 2.2. |
| Способность самостоятельной работы с современными профессиональными монтажными программами | **Умеет:**  - использовать компьютерные программы и технологии в процессе создания виртуальной реальности;  - использовать технологию компьютерного моделирования при создании виртуального персонажа в виртуальном пространстве;  - использовать технологические особенности моделирования VR360;  - применять основные приемы практического использования системы Motion Captures | Темы: 1.3.  Темы: 2.2.  Темы: 2.2.  Темы: 2.3. |

**Критерии оценки полученных знаний, умений**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Индикаторы освоения Программы** | **Уровень освоения Программы** | |
| **не зачтено** | **зачтено** |
| ***Знает:***  - способы использования компьютерных программ и технологий в процессе создания виртуальной реальности;  (Тема: 1.1.) | *Не знает или имеет слабое представление о способах использования компьютерных программ и технологий в процессе создания виртуальной реальности.* | *Знает или знает в целом способы использования компьютерных программ и технологий в процессе создания виртуальной реальности.* |
| ***Знает:***  **-** процесс компьютерного моделирования виртуального персонажа в виртуальном пространстве и методику сбора и использования изобразительного материала. (Тема: 1.2.) | *Не знает или имеет слабое представление о процессе компьютерного моделирования виртуального персонажа в виртуальном пространстве и методику сбора и использования изобразительного материала.* | *Знает процесс компьютерного моделирования виртуального персонажа в виртуальном пространстве и методику сбора и использования изобрази-тельного материала.* |
| ***Знает:***  - технологические особенности моделирования Viar360 (Тема 2.1.) | *Не знает или имеет слабое представление о технологических особенностях моделирования Viar360* | *Знает технологические особенности моделирования Viar360* |
| ***Знает:***  основные принципы создания и практического освоения системы Motion Captures (Тема 2.2.) | *Не знает или имеет слабое представление об основных принципах создания и практического освоения системы Motion Captures* | *Знает основные принципы создания и практического освоения системы Motion Captures* |
| ***Умеет:***  - использовать компьютерные программы и технологии в процессе создания виртуальной реальности  (Тема 2.3.) | *Не умеет использовать компьютерные программы и технологии для создания виртуальной реальности* | *Умеет использовать компьютерные программы и технологии в процессе создания виртуальной реальности* |
| ***Умеет:***  - использовать технологические особенности моделирования VR360  (Тема 2.2) | *Не умеет использовать технологические особенности моделирова-ния VR360* | *Умеет использовать технологические особенности моделирования VR360* |
| ***Умеет:***  - применять основные приемы практического использования системы Motion Captures  (Тема 2.3.) | *Не умеет применять основные приемы практического использования системы Motion Captures* | *Умеет применять основные приемы практического использования системы Motion Captures* |

**Оцениваемые компоненты аттестации и диапазон баллов оценивания компонентов компетенций**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Оцениваемые компоненты аттестации** | **Баллы** | |
| **не зачтено** | **зачтено** |
| Посещаемость занятий | 6 и более 6 час. – **0** | менее 6 час. – **10** |
| Лекционные и практические занятия | **1 - 15** | **16 - 25** |
| Практические работы | **16 - 35** | **26 - 65** |

**7. Составители программы:**

Е.Г. Яременко, режиссер, доцент, декан факультета анимации и мультимедиа ВГИК. *(Разделы 1,2.)* С.М. Соколов, художник, режиссер, профессор, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики ВГИК. *(Разделы 3,4.)*

**8. Преподаватели, реализующие программу:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | Ф.И.О., должность, звание преподавателя | Номера реализуемых тем |
| 1. | Яременко Е.Г., режиссер, доцент, декан факультета анимации и мультимедиа ВГИК | Раздел 1, (2 ч.), |
| 2. | Соколов С.М., художник, режиссер, профессор, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики ВГИК | Раздел1, (2ч.) |
| 3. | Ветюков А.В., доцент кафедры анимации и компьютерной графики ВГИК | Раздел 2, тема 2 (4.ч.)  Раздел 3, тема 1 (4 ч.) |
| 4. | Южалов В.В., преподаватель кафедры анимации и компьютерной графики ВГИК | Раздел 1, тема (практические занятия) |
| 5. | Гусарова А.А. ст. преподаватель кафедры анимации и компьютерной графики ВГИК | Раздел 2, темы 1, (4 ч.); тема 3. (2ч.) |
| 6. | Ерофеева В.С. ст. преподаватель кафедры анимации и компьютерной графики ВГИК | Раздел 3, тема 2. (4 ч.);  Раздел 4. тема 1. (4 ч.); |
| 7. | Агин А.М., преподаватель кафедры анимации и компьютерной графики ВГИК | Раздел 4. тема 2. (4 ч.) |

Составители программы:

­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Е.Г. Яременко подпись

­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ С.М. Соколов подпись

Приложение 1

**Перечень практических заданий**

по образовательной программе повышения квалификации

«**ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО МОНТАЖА И СОЗДАНИЕ СПЕЦЭФФЕ КТОВ. МЕТОДИЧЕСКИЙ ПРАКТИКУМ ПО ПРИМЕНЕНИЮ КОМПЬЮТЕРНЫХ ПРОГРАММ»,** выносимых на аттестацию (зачет).

|  |  |
| --- | --- |
| **Тема** | **Практические задания, выносимые на аттестацию** |
| **2.1** | Импорт, экспорт и обработка видео. Преобразование форматов видеоизображения. Основные форматы видео и кодирование файлов. Основные принципы работы в монтажных программах: Avid Media Composer, Adobe Premiere Pro. (0, 5часа) |
| **3.1.** | Создание титров. Наложение титров с использованием альфа-канала. Анимация статических изображений. (0, 5часа) |
| **3.2.** | Встроенные и сторонние специальные эффекты монтажных программ. Работа с основными и дополнительными опциями в составе пакета программ Adobe CC. Звуковой дизайн сцены, эпизода, фильма. (0, 5часа) |
| 4.1., 4.2. | Монтаж сцен с хромакеем и виртуальными фонами. Обзор эффектов и графических возможностей программы.  Работа с масками в композиции, треккинг, полиэкран. Создание монтажных переходов. (0, 5часа) |